

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE SCRIPT* DENGAN MEDIA GRAFIS
DALAM PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPS
PADA SISWA KELAS IV SDN 4 BUMIREJO
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Rina Indrawati¹, Muhamad Chamdani², Rokhmaniyah³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
e-mail: rinaindrawati@ymail.com
1 Mahasiswa 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Application of Cooperative Script Model Using Graphic Media in Improving Motivation and Learning Outcomes for the Fourth Grade Students of SD Negeri 4 Bumirejo in the Academic Year of 2015/2016.* The objectives of this research are to improve motivation and learning outcomes of students. This research is conducted within three cycles. Each cycle consisted of two meetings including planning, action, observation, and reflection. The results of this research showed that the percentage of students' motivation in the first cycle 71.94%, in the second cycle 82.22%, and in the third cycle 91.94%. The percentage of learning from students in the first cycle 71.05%, in the second cycle 84.74%, and in the third cycle 93.28%. The conclusion of this research is the application of cooperative script model using graphic media can improve motivation and learning outcomes of students for the fourth grade students of SD Negeri 4 Bumirejo in the academic year of 2015/2016.

Keywords: *Cooperative Script, graphic media, social science learning outcomes*

Abstrak: *Penerapan Model Cooperative Script dengan Media Grafis dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN 4 Bumirejo Tahun Ajaran 2015/2016.* Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar siswa pada siklus I-III yaitu 71,94%, 82,22%, dan 91,94%. Persentase jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus I- III yaitu 71,05%, 84,74%, dan 93,28%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: *Cooperative Script, Media Grafis, Hasil Belajar IPS*

PENDAHULUAN

Setiap manusia membutuhkan ilmu. Ilmu dapat diperoleh melalui pendidikan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan

bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Tingkat pendidikan formal di Indonesia yang paling rendah adalah sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata Pelajaran IPS adalah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya (Sapriya, 2012: 7). Ruang lingkup mata pelajaran IPS di sekolah dasar menurut Gunawan (2013: 51) meliputi 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya; 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; 5) IPS SD sebagai pendidikan global.

Pada saat mengikuti pembelajaran, siswa harus memiliki motivasi tinggi. Mc. Donald (1959) mengartikan motivasi sebagai suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Hamalik, 2014: 106). Menurut Uno indikator motivasi belajar meliputi 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4) adanya penghargaan dalam belajar; 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif (Suprijono, 2012: 163).

Motivasi akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Suprijono (2012: 5) menjelaskan “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan”.

Hasil belajar siswa meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan observasi dan wawancara, diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo masih rendah yaitu hanya 52,17% atau 12 siswa dari 23 siswa yang dapat mencapai nilai KKM sebesar 65. Hal ini terjadi karena guru masih mendominasi pelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran secara optimal. Siswa juga terlihat tidak bersemangat karena pada saat pembelajaran tidak terjadi interaksi antarsiswa, siswa bekerja secara individu terus menerus, dan siswa tidak dapat bertukar ide melalui diskusi. Siswa juga menganggap IPS membosankan karena mengharuskan mereka banyak membaca dan menghafalkan materi.

Keadaan tersebut dapat diperbaiki dengan menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi antarsiswa sehingga siswa bersemangat mengikuti pembelajaran yaitu dengan menggunakan model *cooperative script*. Menurut Slavin (1994), “*cooperative script* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa” (Shoimin, 2014: 49). Lambiotte, dkk (1988) menjelaskan dikatakan model *cooperative script* jika siswa bekerja secara berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari (Huda, 2013: 213).

Suprijono (2012: 126) menjelaskan langkah-langkah model *cooperative script*. Langkah tersebut yaitu (1) guru membagi siswa untuk berpasangan; (2) guru membagikan wacana/ materi kepada siswa untuk dibaca dan dibuat ringkasan; (3) guru dan siswa menetapkan siswa yang

pertama berperan sebagai pembicara dan pendengar; (4) pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya, pendengar menyimak/ mengoreksi/ menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/ menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau materi lainnya; (5) bertukar peran serta lakukan seperti di atas; (6) kesimpulan siswa bersama-sama dengan guru; (7) penutup.

Tokoh lain yang memberikan pendapat tentang langkah-langkah *cooperative script* adalah Miftahul Huda. Huda (2013: 213) menjelaskan tahap-tahap pembelajaran *cooperative script* yaitu (1) guru membagi siswa ke dalam kelompok berpasangan; (2) guru membagi wacana/ materi untuk dibaca dan dibuat ringkasannya; (3) guru dan siswa menetapkan siswa yang pertama berperan sebagai pembicara dan pendengar; (4) pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok ke dalam ringkasannya, pendengar menyimak/ mengoreksi/ menunjukkan ide-ide pokok yang kurang lengkap dan membantu mengingat/ menghafal ide-ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau materi lainnya; (5) siswa bertukar peran, yang semula sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya; (6) guru dan siswa melakukan kembali kegiatan seperti di atas; (7) guru dan siswa membuat kesimpulan materi pelajaran; (8) penutup.

Penerapan model pembelajaran lebih baik hasilnya jika dipadukan dengan media yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang sesuai

dengan karakteristik siswa kelas IV SD yang masih berada dalam tahap operasional konkret adalah media grafis. Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal (Asyhar, 2011: 57). Susilana dan Riyana (2007: 13) menjelaskan “Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar”.

Menurut Asyhar (2011: 57), yang tergolong media grafis yaitu gambar, kartun, karikatur, grafik, diagram, bagan, peta, poster. Media grafis yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar dan bagan. Penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dilakukan melalui 8 langkah yaitu (1) guru membagi siswa ke dalam kelompok dengan anggota 2 siswa secara heterogen; (2) guru menyajikan materi menggunakan media grafis; c) siswa meringkas materi dengan bantuan media grafis; (3) siswa menetapkan yang pertama kali berperan sebagai pembicara dan pendengar; (4) siswa melakukan kegiatan sesuai dengan perannya; (5) siswa bertukar peran dan melakukan kegiatan sesuai peran barunya; (6) siswa membuat kesimpulan sesuai arahan guru; (7) penutup.

Berdasarkan kondisi yang diuraikan di atas maka peneliti merasa perlu mengadakan perbaikan pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Perbaikan itu dapat dilakukan melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Script* dengan Media Grafis dalam Peningkatan Motivasi

dan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN 4 Bumirejo Tahun Ajaran 2015/2016”.

Pada setiap penelitian terdapat rumusan masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : (1) bagaimana langkah-langkah penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016?; (2) apakah penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016?; (3) apa kendala dan solusi yang ditemukan pada penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016?

Sesuai dengan rumusan tersebut dapat dirumuskan tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS tentang koperasi pada siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016; (2) meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS tentang koperasi melalui penerapan model *cooperative script* dengan media grafis pada siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS tentang koperasi siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 4 Bumirejo Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen pada tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 23 siswa yang terdiri 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan data kualitatif berupa informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *cooperative script* dengan media grafis dan motivasi belajar siswa. Data bersumber dari guru, siswa, dan dokumen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat pengumpulan data meliputi instrumen tes berupa lembar soal evaluasi dan instrumen nontes berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Pelaksana tindakan ialah guru kelas IV yang merupakan kolaborator peneliti. Observer terdiri dari peneliti dan dua orang teman sejawat.

Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data bersumber dari guru, siswa, dan dokumen. Triangulasi teknik berupa penggunaan teknik tes, observasi, dan wawancara.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Analisis data menggunakan model Miles dan Hiberman yang meliputi 3 alur yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan (Sugiyono, 2012: 337).

Penelitian ini akan dihentikan jika sudah mencapai target indikator kinerja. Penerapan model *cooperative*

script dikatakan berhasil jika mencapai 85% yang diukur dengan observasi dan wawancara. Target motivasi belajar siswa adalah 85% yang diukur melalui observasi dan wawancara. Ketuntasan hasil belajar siswa harus mencapai 85% yang diukur menggunakan tes objektif untuk ranah kognitif dan observasi untuk ranah afektif dan psikomotor.

Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus dan tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kegiatan tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto, Suhardjono, dan Supardi yang menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas dilakukan meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (2011: 16).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dalam pembelajaran IPS materi koperasi pada siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016 dilakukan dalam tiga siklus yang dengan enam kali pertemuan. Alokasi waktu tiap pertemuan yaitu 2x35 menit. Data hasil observasi dari 3 observer terkait penerapan model *cooperative script* dengan media grafis yang dilaksanakan oleh guru dan siswa pada siklus I, II, dan III adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Perbandingan Penerapan Model *Cooperative Script* dengan Media Grafis

Pelaksana	Siklus		
	I	II	III
Guru	71,88%	80,21%	88,13%
Siswa	70,63%	78,75%	87,50%

Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative script* dengan media grafis yang dilakukan oleh guru dan siswa mengalami peningkatan. Persentase pelaksanaan yang dilaksanakan guru pada siklus I mencapai 71,88%, siklus II 80,21%, dan siklus III 88,13%. Pelaksanaan oleh siswa pada siklus I mencapai 70,63%, siklus II mencapai 78,75%, dan siklus III mencapai 87,50%.

Penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Data motivasi belajar siswa pada siklus I, II, dan III sebagai berikut.

Tabel 2 Perbandingan Motivasi Belajar Siswa

Siklus	Motivasi Belajar (%)
Siklus I	71,94
Siklus II	82,22
Siklus III	91,94

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa motivasi belajar siswa selalu mengalami peningkatan. Motivasi belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 71,94%, siklus II mencapai 82,22%, dan siklus III mencapai 91,94%. Pada siklus II dan III, motivasi belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan.

Hasil belajar siswa merupakan rerata nilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa diharapkan mencapai nilai ketuntasan minimal sebesar 70. Berikut ini adalah persentase jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada tiap siklus.

Tabel 3 Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Siklus	Persentase Ketuntasan (%)		
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-Rata
I	63,16	78,95	71,05
II	80,00	89,47	84,74
III	90,91	95,65	93,28

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada siklus I pertemuan 1 jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 63,16%, siklus I pertemuan 2 mencapai 78,95% dengan rata-rata ketuntasan 71,05%. Pada siklus II pertemuan 1 mencapai 80%, siklus II pertemuan 2 mencapai 89,47% dengan rata-rata mencapai 84,74%. Siklus III pertemuan 1 mencapai 90,91%, siklus III pertemuan 2 mencapai 95,65% dengan rata-rata ketuntasan siklus III mencapai 93,28%.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai pendapat Yulianto (2014: 5) bahwa penerapan model *cooperative script* meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dilakukan sesuai langkah-langkah yang tepat, yaitu: 1) guru membagi siswa ke dalam kelompok dengan anggota 2 siswa

secara heterogen; 2) guru menyajikan materi menggunakan media grafis; 3) siswa meringkas materi dengan bantuan media grafis; 4) siswa menetapkan yang pertama kali berperan sebagai pembicara dan pendengar; 5) siswa melakukan kegiatan sesuai dengan perannya; 6) siswa bertukar peran dan melakukan kegiatan sesuai peran barunya; 7) siswa membuat kesimpulan sesuai arahan guru; 8) penutup.

Penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 4 Bumirejo tahun ajaran 2015/2016.

Kendala yang muncul dalam penerapan model *cooperative script* dengan media grafis dalam penelitian ini antara lain: 1) terdapat langkah-langkah penerapan model *cooperative script* dengan media grafis yang masih tampak kurang ditampilkan, 2) siswa tidak percaya diri mengungkapkan pendapat, 3) beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, 4) beberapa siswa tidak melaksanakan tugas dengan baik, dan 5) sumber belajar terbatas. Solusi dari kendala tersebut yaitu 1) mengadakan diskusi dengan guru tentang pelaksanaan pembelajaran; 2) memberikan motivasi secara verbal dan non verbal agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran; 3) guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik, suara yang lantang; 4) memberikan nasihat, teguran, dan motivasi kepada siswa; dan 5) memberikan sumber belajar lain yang sesuai dengan materi yang berasal dari buku dan internet.

Untuk pembelajaran yang lebih baik peneliti memberikan saran kepada siswa sesuai hasil penelitian

ini. Peneliti menyarankan agar siswa lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, siswa sebaiknya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran, dan siswa sebaiknya percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Guru disarankan untuk menerapkan model *cooperative script* dengan media grafispada pembelajaran IPS di kelas IV pada materi koperasi dan dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain karena penerapan model tersebut dengan langkah-langkah yang benar terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Pada saat pembelajaran, guru sebaiknya memberikan motivasi secara verbal dan non verbal. Pihak sekolah hendaknya menyediakan sumber belajar yang lebih banyak sehingga dapat mendukung pembelajaran IPS khususnya materi koperasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono, Supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Gunawan. (2013). *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Arruzz Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yulianto, I. E. (2014). Penggunaan Model Kooperatif Tipe Cooperative Script dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri Widarapayung Wetan 02 Tahun Ajaran 2013/2014. *Kalam Cendekia*, 5 (3), 1-5. Diperoleh pada 1 Desember 2015, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/>